

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Kroko Loko

Pour 2 à 4 enfants, à partir de 4 ans

Savais-tu que les crocodiles sont des animaux très dangereux, qui mangent tout ce qui leur passe sous le nez ? Et plus ils mangent pendant ce jeu, plus ils deviennent grands. Au début du jeu, chaque joueur reçoit un petit crocodile. A tour de rôle, chacun jette le dé illustré et cherche une carte avec un animal terrestre, un animal aquatique ou un oiseau. Avec une bonne mémoire et un peu de chance, ton crocodile deviendra de plus en plus grand ! Le joueur qui a le crocodile le plus long à la fin de la partie, est le vainqueur.

Contenu :

4 crocodiles : 4 têtes, 4 queues
28 cartes illustrées avec des animaux
1 grand et beau dé illustré

Avant de commencer

Chaque joueur choisit son crocodile : c'est à dire une carte avec une tête et une carte avec une queue. Toutes les autres cartes sont illustrées sur les deux faces. Sur une face on trouve une partie de crocodile et sur l'autre un animal terrestre, un animal aquatique ou un oiseau. On pose les cartes sur la table de manière à ce que la face où figure la partie de crocodile soit tournée vers le haut.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Les joueurs continuent ensuite à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Lance le dé.



Si tu obtiens un **animal terrestre** (fond vert), tu dois essayer de trouver un animal terrestre sur l'une des cartes posées sur la table.
- Si tu réussis, tu peux utiliser cette carte pour agrandir ton crocodile.
- Si tu ne réussis pas, repose la carte sur la table (côté crocodile vers le haut).



Si tu obtiens un **animal aquatique** (fond bleu), tu dois essayer de trouver un animal aquatique sur l'une des cartes posées sur la table.
- Si tu réussis, tu peux utiliser cette carte pour agrandir ton crocodile.
- Si tu ne réussis pas, repose la carte sur la table (côté crocodile vers le haut).



Si tu obtiens un **oiseau** (fond bleu foncé), tu dois essayer de trouver un oiseau sur l'une des cartes posées sur la table.
- Si tu réussis, tu peux utiliser cette carte pour agrandir ton crocodile.

- Si tu ne réussis pas, repose la carte sur la table (côté crocodile vers le haut).



Si tu obtiens un animal **aquatique, un animal terrestre et un oiseau** (fond bleu, vert et bleu foncé), tu as le droit de prendre une carte de ton choix sur la table.



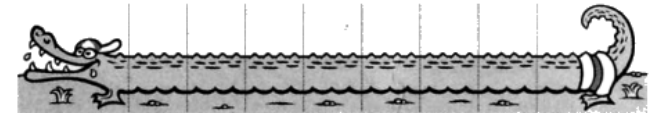
Si tu obtiens le **crocodile rieur** (fond orange), tu peux prendre une partie de crocodile de ton choix à l'un des autres joueurs.



Si tu obtiens le **crocodile qui a mal aux dents** (fond rose), tu n'as pas de chance ! Tu dois passer ton tour : tu as en effet tellement mal aux dents que tu ne peux rien manger !

Le gagnant

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table. Le joueur qui a le crocodile le plus long, a gagné !



© Richard and Nico den Dulk, the Netherlands
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.
© 2003 Jumbo International, Amsterdam.
www.jumbo.fr



02140